FR

RÉSOLUTION DE CONFLITS : À L'ÉCOLE

akros®

Ref. 20831

FR

Réf. 20831 # RÉSOLUTION DE CONFLITS : À L'ÉCOLE

CONTENU
- **30 FICHES** (illustrations) de 13,5 x 16,5 cm. développant 7 histoires + 2 « fiches-questions » (4 vignettes par histoire, les 2 dernières vignettes de chaque histoire étant réversibles).
- **1 CD AUDIO MP3** avec la narration de **7 histoires simples avec 2 dénouements possibles (soit 14 histoires en tout)**. Le CD contient également le texte des histoires et les illustrations en noir et blanc à colorier.
- **1 mode d'emploi** du CD
- **4 supports en bois**

PRINCIPE DU JEU ET RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Il se compose de **7 histoires simples** racontant **deux manières de résoudre différents conflits** et montrant les conséquences d'une bonne ou d'une mauvaise décision. Chaque histoire se déroule autour de 4 fiches, les 2 dernières fiches étant réversibles afin de montrer deux dénouements possibles.

1. Familiarisation avec le matériel :

Nous recommandons à l'éducateur de lire ou d'écouter les histoires et de se familiariser avec les illustrations avant de travailler avec les enfants.

2. Regrouper les fiches/illustrations en fonction de la couleur du cadre.

3. Sélectionner une piste/histoire du CD et prendre les fiches dont le cadre correspond à la couleur indiquée dans le mode d'emploi du CD.

4. Ecouter l'histoire et mettre les fiches en ordre. Remarquer que les deux dernières fiches proposent deux options.

5. Vérifier que l'ordre est correct en regardant les numéros des fiches. Pour les 2 dernières fiches, vérifier également que l'**option correcte**, correspondant à la piste/histoire selon les indications du mode d'emploi du CD, a été choisie.

Pour travailler avec un groupe d'enfants et que tous puissent voir correctement les illustrations, il est conseillé de placer les fiches sur les supports en bois fournis.

ÂGE RECOMMANDÉ

A partir de 3 ans.

OBJECTIFS PSYCHOPÉDAGOGIQUES
- Apprendre que les décisions prises ont des conséquences (bonnes ou mauvaises) et que nos décisions impliquent donc une responsabilité.
- Développement d'attitudes d'écoute.
- Apprentissage des notions temporelles (avant, après, ensuite,…).
- Développement de la structuration temporelle grâce au classement des scènes dans l'ordre correct.
- Stimulation et enrichissement du langage : stimule l'enfant à parler et lui permet de commencer à structurer le langage.
- Enrichissement du lexique de base.
- Faciliter l'apprentissage de langues étrangères.

DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS
- **Placer,** sur les supports en bois, les vignettes d'une histoire dans l'ordre correct, avec le symbole « mécontent » sur les 2 dernières vignettes ; cacher ces deux dernières vignettes à l'aide des fiches-questions. **Ecouter** attentivement le conte et **demander** aux enfants : *« qu'est-ce que le protagoniste du conte a décidé de faire ou de dire ? »*. Retirer alors la fiche-question de la troisième vignette et leur demander : *« à votre avis, que se passe-t-il ensuite ? »*, et retirer la fiche-question de la dernière vignette. Retourner les deux dernières vignettes, cacher la troisième vignette à l'aide de la fiche-question et, en observant la dernière vignette, demander aux enfants : *« à votre avis, que s'est-il passé pour que l'histoire finisse comme ça ? »*. Enfin, écouter l'histoire correspondant au symbole « content » et retirer la fiche-question de la troisième vignette.
- Placer les vignettes d'un conte sur la table : une fois que l'enfant connaît le conte, il doit mettre les vignettes en ordre sans avoir à écouter l'histoire.
- Les vignettes étant placées sur la table dans l'ordre correct, l'enfant doit raconter l'histoire et réfléchir sur ce qui s'est passé.

INTERDIDAK, S.L. *Av. Pobla de Vallbona, 34. 46183 LA ELIANA (Valencia) SPAIN* **www.akros.org**
ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et peuvent être avalés. Risque d'asphyxie. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.

1. Le plus beau ballon du monde

Rémi n'en croyait pas ses yeux quand il ouvrit le cadeau. Il se frotta plusieurs fois les yeux et se pinça pour être sûr qu'il ne rêvait pas : on lui avait enfin offert le ballon qu'il désirait tant. C'était le cadeau de ses grands-parents pour son anniversaire : il leur sauta au cou et les embrassa si fort qu'il manqua de les étouffer. Comme Rémi brûlait d'envie de jouer avec le ballon à l'école, il demanda à ses parents la permission de l'emporter le lendemain. Ses parents n'étaient pas persuadés que ce soit une bonne idée mais Rémi en avait une telle envie qu'ils le laissèrent finalement l'apporter à l'école.

Le lendemain, à la récré, les enfants sortirent dans la cour et Rémi montra son nouveau ballon à ses amis. Ils jouèrent tous au ballon pendant la récréation, mais Manu, un de ses copains, trouva que la demi-heure de pause était bien trop courte et rêvait de jouer plus longtemps avec le ballon de Rémi.

☹ Quand ils retournèrent en classe, la maîtresse demanda à Rémi de passer au tableau pour résoudre quelques additions. Manu profita du moment où Rémi se levait pour prendre le ballon dans le sac à dos de son copain sans lui demander la permission. Manu pensa que s'il le lui demandait, Rémi ne le lui laisserait pas, alors il décida de « l'emprunter » et de le lui rendre le lendemain.

Cet après-midi-là, Manu joua sans arrêt avec le ballon de Rémi. Pas de doute, c'était le plus beau ballon du monde ! Ses parents s'étonnèrent de voir qu'il avait un ballon neuf et lui demandèrent à qui il était. Manu leur répondit que c'était celui de Rémi. A ce moment-là, son père le regarda droit dans les yeux et lui demanda :

- Tu as demandé à Rémi la permission d'apporter son ballon à la maison ?

Manu connaissait parfaitement ce regard, face auquel nul être au monde n'aurait pu mentir. Manu baissa la tête, honteux, et avoua qu'il avait pris le ballon sans autorisation. Ses parents le grondèrent sérieusement et lui dirent d'appeler Rémi pour lui demander pardon, car le pauvre Rémi devait être très inquiet de la disparition de son ballon tout neuf.

☺ Comme Rémi était un bon copain et Manu savait qu'il était généreux, il lui demanda s'il acceptait de lui laisser le ballon pour qu'il joue chez lui tout l'après-midi.

- Bien sûr ! -répondit Rémi- mais rends-le-moi demain, moi aussi je veux jouer avec !
- Merci beaucoup Rémi, marché conclu !

Cet après-midi-là, Manu raconta à ses parents que son copain Rémi lui avait prêté son ballon pour jouer et qu'il devait le lui rendre le lendemain. Pour remercier Rémi pour sa générosité, les parents de Manu décidèrent de l'inviter au cinéma le week-end suivant.

2. Le nouveau toboggan

Comme chaque matin, la sonnerie annonçant la récré retentit. En quelques secondes à peine, une ribambelle d'enfants quitta les classes et dévala les escaliers en direction de la cour. Les professeurs leur rappelaient de sortir dans le calme, mais il était inutile d'essayer de réprimer les rires et les cris à l'heure de la pause bien méritée.
Benjamin et ses copains étaient déjà dans la cour, où ils sautaient à la corde, lorsque Benjamin, qui était observateur et très malin, s'aperçut que quelque chose avait changé. Benjamin ravala sa salive et lança à ses amis, tout ébloui :
- Vous avez vu le nouveau toboggan ?
Benjamin montra un énorme toboggan tout neuf situé au beau milieu de la cour. Pas besoin de le répéter, Benjamin et ses amis se ruèrent aussitôt vers le toboggan. Ils avaient tous hâte d'y grimper et de s'élancer sur sa longue descente. Pendant ce temps, des enfants de la classe d'à côté faisaient déjà la queue au bas de l'échelle du toboggan.

Lorsque Benjamin et ses copains arrivèrent au pied du toboggan, ils passèrent devant tout le monde. Deux enfants, qui attendaient pour monter, se mirent alors à protester :
- Eeeeh ! Vous exagérez, on était là les premiers.

Sans doute sous le coup de l'euphorie, Benjamin n'avait pas vu que les deux enfants faisaient la queue avant eux pour grimper au toboggan.

☹ Benjamin et ses amis ne pouvaient pas attendre, ils avaient trop envie d'étrenner le toboggan. Benjamin n'hésita pas à se frayer un passage à coups de coude pour pouvoir être le premier.

Une fillette grimpait l'échelle lorsque Benjamin l'agrippa par le tee-shirt en disant : « Laisse-moi passer ! ». La fillette, empoignée par Benjamin, perdit l'équilibre et tomba par terre. Il faut dire que Benjamin s'était vraiment comporté comme un sauvage et la pauvre petite était en larmes, assise par terre.
Heureusement, une des maîtresses avait assisté à la scène : elle s'approcha de Benjamin qui s'apprêtait à s'élancer sur le toboggan. Benjamin fut fortement réprimandé et, comme punition, elle lui interdit de monter au toboggan pendant toute la semaine. Benjamin comprit qu'il aurait dû faire la queue et avoir attendu son tour car le toboggan était à tout le monde.

☺ « Oupsss ! » – dit Benjamin- pardon. Et Benjamin et ses copains se rangèrent à la queue.
Puis son tour vint enfin : Benjamin monta l'échelle et grimpa tout en haut du toboggan. D'en haut, Benjamin avait l'impression d'être au sommet de la plus haute montagne. Il s'assit aussitôt et prit son élan. La descente fut très rapide et Benjamin riait, ravi. Une fois en bas, il courut à nouveau faire la queue car il voulait passer le reste de la récré à profiter du toboggan.

3. Une place confortable

Nico aimait beaucoup jouer du piano, tellement qu'à chaque fois qu'on lui demandait ce qu'il voulait faire quand il serait grand, Nico en était sûr : il serait un grand pianiste et donnerait des concerts dans les plus grandes villes du monde.
Ainsi donc, Nico prenait des cours de piano tous les mardis et jeudis chez madame Adèle. Comme le domicile de son professeur était un peu éloigné du celui de Nico, il s'y rendait en autobus.

Un après-midi, après son cours de piano, Nico gagna l'arrêt de bus et attendit pour rentrer jusque chez lui. L'autobus arriva bientôt, Nico monta, paya son ticket et s'assit à la seule place qui était libre : « Tant mieux » -pensa Nico- qui était un peu fatigué ce jour-là.

A l'arrêt suivant monta un vieux monsieur à la barbe blanche : il avait du mal à se tenir debout et appuyait ses deux mains sur une canne en bois. Comme tous les sièges étaient occupés, le vieil homme resta debout.

☹ L'autobus avançait en bringuebalant et Nico pensa que, vu la situation, l'idéal aurait été de céder son siège au vieil homme, mais il se sentait si fatigué et il était si bien assis qu'il pensa : « Peu importe ! Ce monsieur va sûrement descendre bientôt ». Nico resta donc assis, comme s'il ne l'avait pas vu, tandis que le pauvre homme se tenait comme il pouvait pour éviter de tomber.

Quelques instants plus tard, l'autobus freina brusquement à l'approche de l'arrêt suivant. Le vieil homme perdit l'équilibre et sa canne vola dans les airs. Quelle chute ! Le vieux monsieur s'était fait bien mal et une femme l'aida à se relever.
Nico eut alors honte de lui-même car il aurait pu parfaitement céder son siège au vieux monsieur. Maintenant, le pauvre homme avait mal partout et Nico était tout triste. Il fit la promesse de ne pas être aussi égoïste et de penser davantage aux autres la prochaine fois.

☺ L'autobus avançait en bringuebalant et Nico pensa que le vieil homme pouvait perdre l'équilibre et tomber. Nico savait bien qu'il fallait prêter une attention particulière aux personnes âgées, c'est pourquoi il décida de lui laisser son siège :
- Monsieur, asseyez-vous ici, je descends tout de suite.

Un large sourire se dessina sur le visage du vieil homme et Nico pensa qu'il ressemblait beaucoup au Père Noël.
-Merci beaucoup, petit, répondit l'homme, c'est très gentil de ta part.

De retour à la maison, pendant le dîner, Nico raconta à ses parents sa journée à l'école et son cours de piano. Lorsque Nico leur parla du vieux monsieur de l'autobus, ses parents se réjouirent et récompensèrent sa bonne action avec un dessert spécial, un gâteau au chocolat ! Nico était très fier de son comportement cet après-midi-là.

4. L'heure du déjeuner

Grégory aimait rester à la cantine de l'école parce qu'il pouvait passer beaucoup plus de temps avec ses amis. La cantine était énorme, beaucoup plus grande que la salle à manger de chez lui, et même encore plus grande que celle de sa copine Marine, dont la maison était aussi grande qu'un château.

A l'heure du déjeuner, tous les enfants s'asseyaient à de longues tables où attendaient des dizaines d'assiettes, de verres, de couverts et de serviettes parfaitement disposés.
Le visage de Grégory passa rapidement de la joie à la déception quand il vit ce qu'on leur servait pour le déjeuner : du poisson avec des pommes de terre. « Oh non ! » pensa Grégory, « j'ai horreur du poisson ! ». Parmi toutes les bonnes choses qu'on pouvait cuisiner, c'était précisément ce qu'il aimait le moins. Quelle déception se dessina le visage de Grégory lorsqu'on lui servit une assiette toute chaude de poisson et de pommes de terre !
Comme Marine n'aimait pas beaucoup le poisson, elle proposa à Gregory de profiter de l'occasion pour échanger des images comme ils l'avaient déjà fait pendant la récré.

☹ Grégory ne se le fit pas dire deux fois et sortit aussitôt de sa poche ses images de super héros. Les deux enfants passèrent un bon moment à échanger des images pendant que le poisson refroidissait dans leurs assiettes. Grégory et Marine étaient tellement concentrés sur leur jeu qu'ils ne virent pas s'approcher Flora, la maîtresse. Elle toussa légèrement : « hem, hem » et les deux enfants levèrent les yeux. L'expression de Grégory changea rapidement et il devint aussitôt rouge comme une tomate.

Les autres enfants eurent bientôt fini de déjeuner et sortirent jouer un moment dans la cour. Mais Grégory et Marine furent contraints de rester à la cantine jusqu'à ce qu'ils aient terminé leur assiette de poisson. Ils pouvaient voir par la fenêtre de la cantine leurs camarades qui riaient et jouaient dans la cour.

☺ Grégory se rappela alors que la maîtresse leur avait expliqué un jour qu'il était très important de manger du poisson parce qu'il était très riche en protéines et vitamines, indispensables pour grandir et être en bonne santé. Il dit donc à Marine qu'ils devaient d'abord manger le poisson pour devenir aussi costauds que leurs grands frères.
Ainsi Grégory goûta une première bouchée et trouva que, finalement, c'était bon. Comme ils cuisinaient bien à l'école ! Ce plat qui semblait infâme était en fait délicieux « Miam, Miam ! » Peu à peu, bouchée après bouchée, Grégory vida toute son assiette.
Comme ils avaient tout mangé, Grégory et Marine sortirent jouer dans la cour avant de reprendre la classe. Les deux enfants finirent d'échanger des images et allèrent sur les balançoires. De retour en classe, la maîtresse les félicita pour leur comportement exemplaire à la cantine. Puis elle ajouta que, le lendemain, il y aurait des spaghettis avec de la sauce tomate et du fromage, le plat préféré de Grégory.

5. Quelle frayeur !

Quand Béa était petite, ses parents lui disaient toujours qu'elle devait traverser sur le passage pour piétons et s'il y avait un feu, elle devait attendre qu'il soit vert pour les piétons. Béa était désormais un peu plus grande et elle allait toute seule à l'école car elle habitait tout près. Béa était très contente et très fière que ses parents lui fassent confiance et la laissent se rendre seule à l'école. Le premier jour, après le petit-déjeuner, elle partit vers l'école et, en chemin, elle passa devant la vitrine d'un magasin de jouets. Elle s'arrêta émerveillée et admira les jouets. Elle s'attarda quelques minutes devant la vitrine, fascinée. Tout à coup, elle regarda sa montre et se rendit compte que la classe commençait dans trois minutes et si elle ne se dépêchait pas, elle arriverait en retard à l'école.

Béa pressa le pas car elle ne voulait pas être en retard. Le passage pour piétons qu'elle devait emprunter se trouvait au bout de la rue et la sonnerie de l'école était sur le point de retentir. Comme aucune voiture ne passait, Béa pensa qu'elle ne serait pas en retard si elle traversait à cet endroit même.

☹ Elle n'hésita pas une seconde et décida de traverser au milieu de la rue pour éviter d'arriver en retard à l'école. Béa regarda des deux côtés, elle ne vit aucune voiture et elle commença à traverser. Tout à coup, elle fut terrifiée à la vue d'une voiture qui freina brutalement à quelques mètres d'elle. Béa était incapable de s'expliquer d'où venait la voiture, elle ne l'avait absolument pas vue venir et avait eu une peur bleue. Elle avait beau chercher dans ses souvenir, elle n'avait jamais connu une si grosse frayeur dans toute sa vie. Béa était pétrifiée par la peur. Le conducteur ouvrit la fenêtre de la voiture et la gronda sévèrement. Une voisine accompagna gentiment Béa, qui était encore sous le choc, jusqu'à l'école.

Mais, de surcroît, outre la frousse qu'elle avait eu, le fait de traverser en plein milieu de la rue n'avait servi à rien puisque Béa arriva en retard à l'école et fut à nouveau réprimandée, mais cette fois-ci, par la maîtresse qui rappela à tous les élèves l'importance de traverser sur les passages pour piétons.

Béa avait bien appris la leçon : même pressée, elle ne traverserait plus au beau milieu de la rue.

☺ Mais elle y réfléchit à deux fois et décida de rester sur le trottoir et de courir vers le haut de la rue, jusqu'à hauteur du passage pour piétons. Juste à ce moment-là, le feu pour les piétons passa au vert. Béa traversa soulagée et les voitures s'arrêtèrent pour la laisser passer. Béa franchit la porte de l'école en pensant : ouf, juste à temps ! En effet, la sonnerie retentit à ce moment précis ! Béa était contente et satisfaite car elle était finalement arrivée à l'heure et elle avait traversé la rue là où il fallait, au passage pour piétons. Elle savait désormais que si elle voulait à nouveau s'arrêter devant la vitrine du magasin de jouets, elle devait partir plus tôt.

6. Justine et le grand dinosaure

Ce mardi-là n'était pas un jour d'école comme les autres. C'était le jour où Justine et ses camarades allaient visiter le Muséum d'Histoire Naturelle. En classe, la maîtresse leur avait expliqué toutes les choses intéressantes et curieuses qu'ils allaient voir. Justine était particulièrement fascinée par les dinosaures et elle savait qu'elle allait apprécier le muséum plus que personne. Elle était si contente que, ce matin-là, elle décida de se mettre un ruban bleu dans les cheveux.

La maîtresse et les enfants arrivèrent en autocar et franchirent la porte du muséum en rang. C'était un bâtiment énorme et très vieux. Les enfants étaient ravis et impatients de voir tout ce qui les attendait à l'intérieur.

Ils pénétrèrent dans en une immense salle avec un très haut plafond. Au centre, il y avait une gigantesque reproduction du squelette d'un dinosaure qui dominait tout le hall. Justine savait qu'il s'agissait d'un tyrannosaure, le dinosaure le plus féroce qui avait vécu sur la Terre. Tous les enfants le contemplaient avec stupeur mais Justine était particulièrement étonnée. Elle était aux anges tandis que certains de ses camarades reconnaissaient qu'ils étaient très impressionnés par la taille de ses dents. Quelques instants plus tard, la maîtresse appela tous les enfants pour aller à la salle audiovisuelle.

☹ Justine préféra rester à admirer le dinosaure plutôt que d'aller voir un documentaire ennuyeux comme ceux que son père regardait à la télévision. Elle désobéit donc à la maîtresse et se cacha derrière l'une des énormes colonnes de la salle tandis que ses camarades et la maîtresse se dirigeaient vers l'autre pièce.

Au bout d'un moment, Justine en eut assez d'observer le tyrannosaure et elle décida de rejoindre ses camarades. Elle courut jusqu'à la salle d'à côté : pas de trace de ses amis ! Elle parcourut tout le muséum à la recherche de la salle audiovisuelle et se perdit dans ce dédale de salles et de couloirs. Justine était affolée, elle s'aperçut qu'elle tournait en rond et ne parvenait pas à les trouver. Elle devait se rendre à l'évidence : elle était complètement perdue. Si seulement elle n'avait pas désobéi à la maîtresse ! Le gardien du muséum la trouva en pleurs, assise dans un coin. Il l'accompagna jusqu'à la salle où se trouvait son groupe et la maîtresse, qui était très inquiète. Outre les minutes d'angoisse qu'elle avait vécu, Justine fut dépitée lorsque ses camarades lui racontèrent que le documentaire qu'ils avaient vu parlait des dinosaures et qu'elle avait raté des scènes impressionnantes. Quelle déception ! Justine n'aurait vraiment pas dû désobéir à la maîtresse.

☺ Justine accourut à l'appel de la maîtresse. Le groupe d'enfants entra dans la salle audiovisuelle, qui ressemblait à un cinéma, mais un peu plus petit. Justine fut agréablement surprise quand elle vit que le documentaire parlait des dinosaures qui avaient régné sur la Terre il y a plusieurs millions d'années. Justine était si intéressée qu'elle ne vit pas passer la demi-heure que durait le film.

Justine et ses camarades poursuivirent ensuite la visite du muséum. Il leur restait encore de nombreuses curiosités à découvrir, mais ils n'avaient pas le temps de tout voir en une seule matinée. Justine pensa qu'elle allait demander à ses parents de l'amener un autre jour pour le visiter ensemble plus tranquillement.

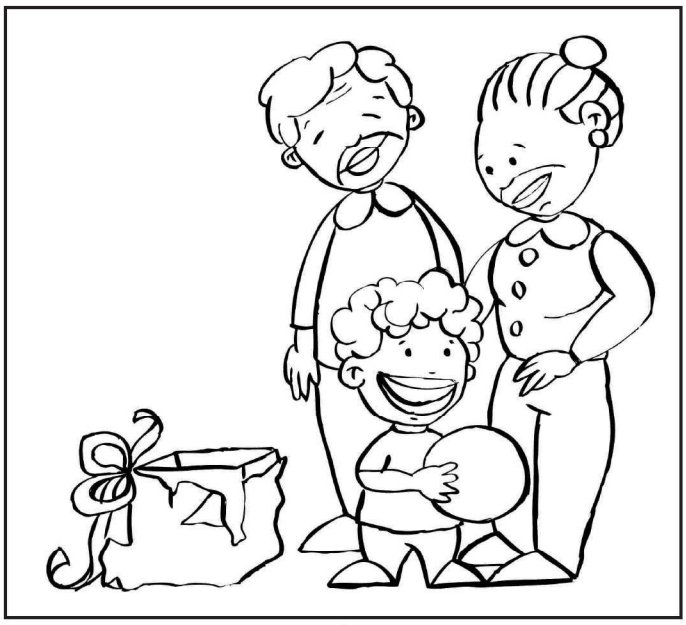
La matinée avait été formidable. A la sortie, le gardien offrit à chacun un ballon en forme de dinosaure. Youpi !

7. Le concours de peinture

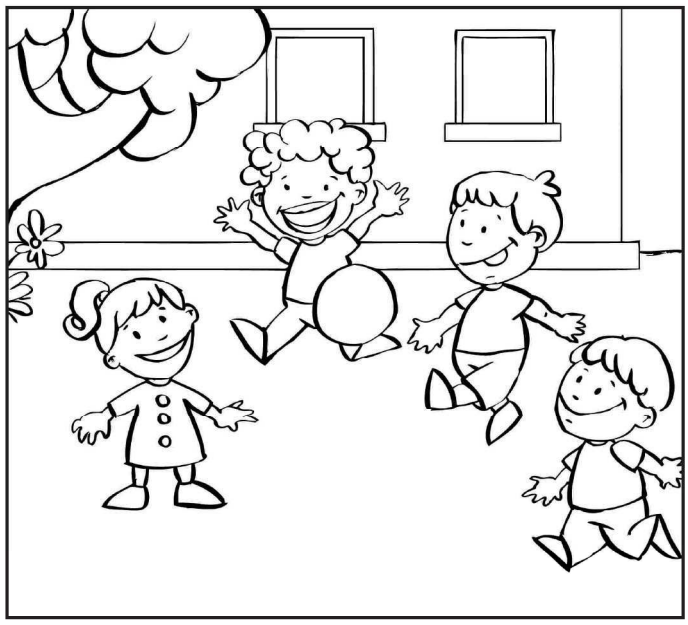
La maîtresse avait eu une idée géniale pour la fête de l'école : organiser un concours de peinture auquel participeraient tous les élèves. Le plus beau travail serait récompensé par un coffret d'aquarelles et un lot de contes.
Clara et Nadia étaient enchantées par cette idée car les deux amies aimaient beaucoup peindre. La maîtresse remit une feuille en blanche et un pinceau à chaque élève et disposa des pots de peinture de toutes les couleurs au milieu d'une grande table autour de laquelle s'installèrent tous les enfants. Clara voulait peindre une forêt avec beaucoup d'animaux et des enfants en train de jouer ; Nadia préférait dessiner un grand vaisseau spatial volant dans la galaxie. Les deux fillettes s'appliquaient et étaient concentrées sur leurs dessins quand soudain se produisit le « drame ». Nadia allongea le bras pour prendre un pot de peinture rouge qui lui glissa des mains et tomba sur sa feuille. En une seconde, toute la peinture rouge s'était répandue sur sa feuille. Nadia était désolée, surtout lorsque la maîtresse lui dit qu'il ne lui restait plus de feuilles blanches.

☹ Quand elle vit ce qui s'était passé, Clara pensa aussitôt qu'il lui serait beaucoup plus facile de remporter le concours maintenant que son amie avait taché accidentellement son dessin. Clara, toute contente, terminait son dessin tandis que son amie pleurait, inconsolable. Nadia lui proposa de partager la feuille et de faire un dessin à deux, mais Clara refusa et ajouta, par-dessus le marché, qu'elle n'avait qu'à faire plus attention. Nadia avait du mal à croire que son amie se conduise de la sorte, et dans un accès de colère, elle renversa un pot de peinture jaune sur Clara.
Le dessin de Clara était irrémédiablement abîmé mais en plus tous ses vêtements étaient tachés. Clara était couverte de peinture jaune de la tête aux pieds et des garçons se moquèrent d'elle en disant qu'elle ressemblait à un citron. La maîtresse gronda alors sérieusement les deux fillettes. Clara regrettait tout ce qui s'était passé et comprit qu'elle avait été méchante envers son amie. Elle avait été très égoïste et stupide et n'aurait pas dû essayer de profiter du malheur de son amie.

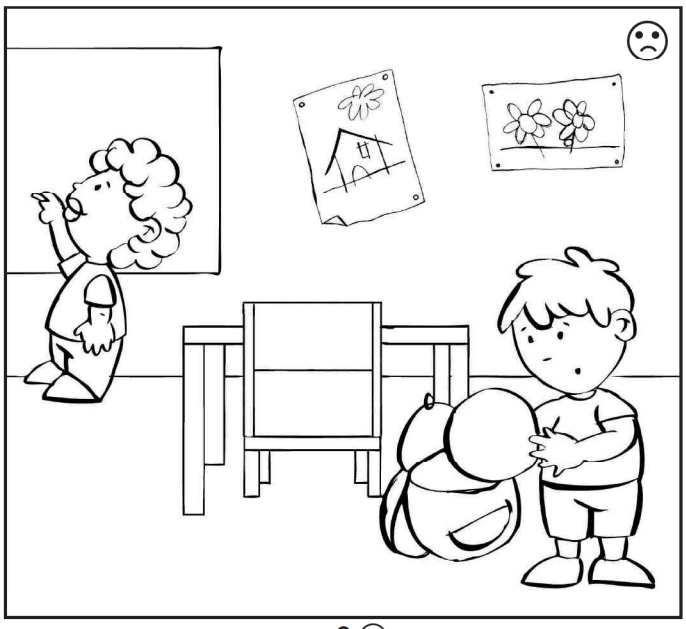
☺ Clara était désolée que son amie Nadia ne puisse pas finir son dessin parce qu'il était vraiment joli. Elle eut alors une idée : elle pouvait partager la feuille et faire toutes les deux un grand dessin ! Nadia sécha ses larmes et sourit. Les deux artistes en herbe conjuguèrent leurs talents et se mirent à faire une peinture sur laquelle on voyait un grand vaisseau spatial atterrissant au milieu d'une forêt, sous le regard surpris des animaux qui y vivaient. La maîtresse pensa que c'était un dessin très original et elle félicita Clara pour sa gentillesse et sa camaraderie.
Finalement, le concours fut remporté par un de leurs camarades car les règles ne permettaient pas la participation de deux élèves pour un même dessin. Clara et Nadia s'étaient beaucoup amusées à dessiner ensemble et leur dessin était si joli que ça leur était égal de ne pas participer au concours. Elles applaudirent énergiquement le camarade vainqueur.



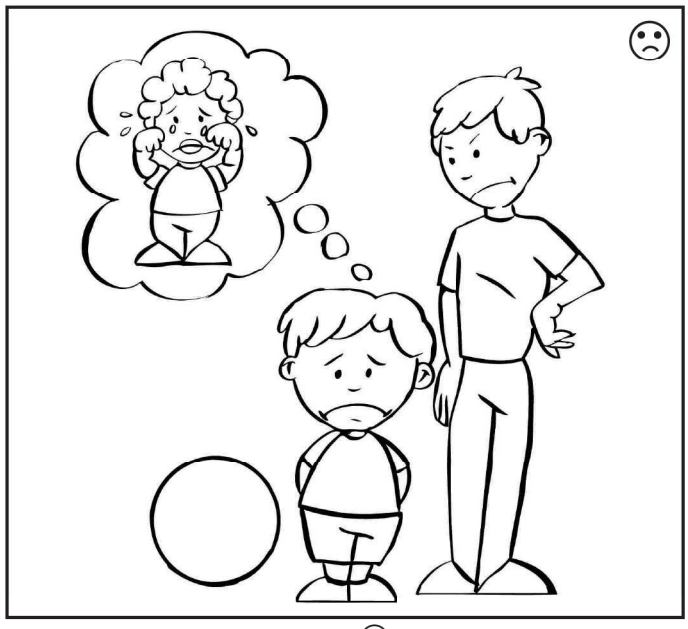
1



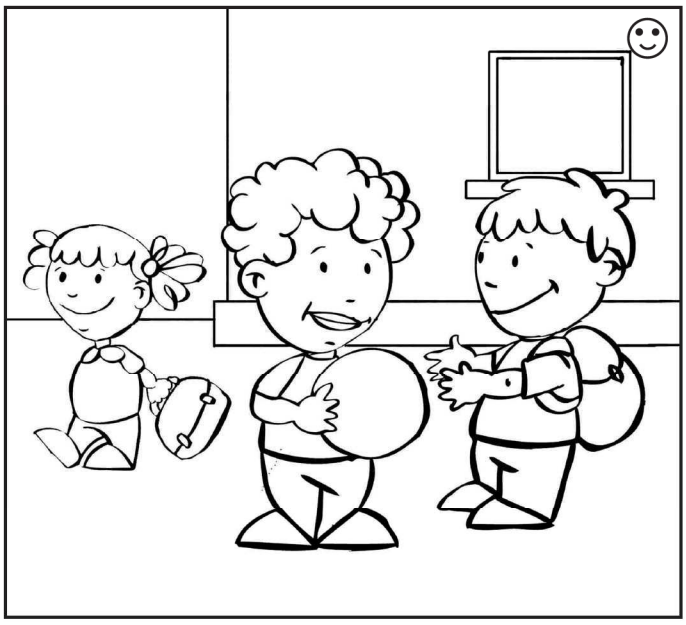
2



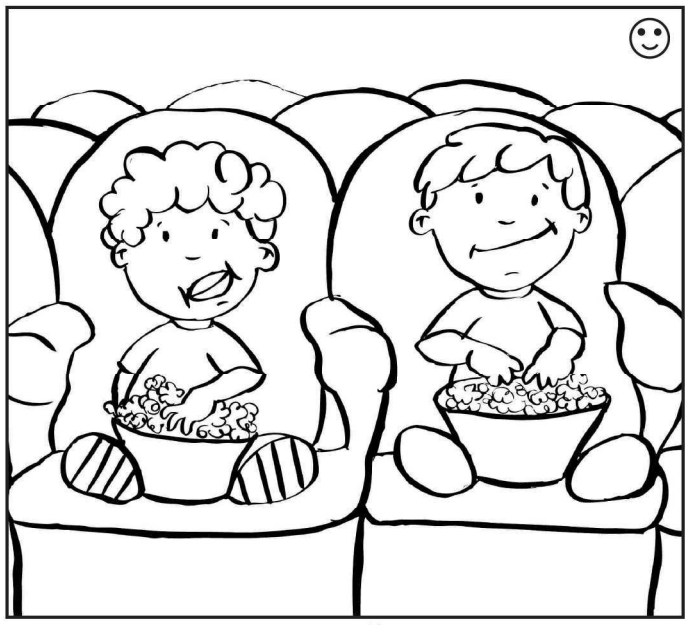
3 ☹



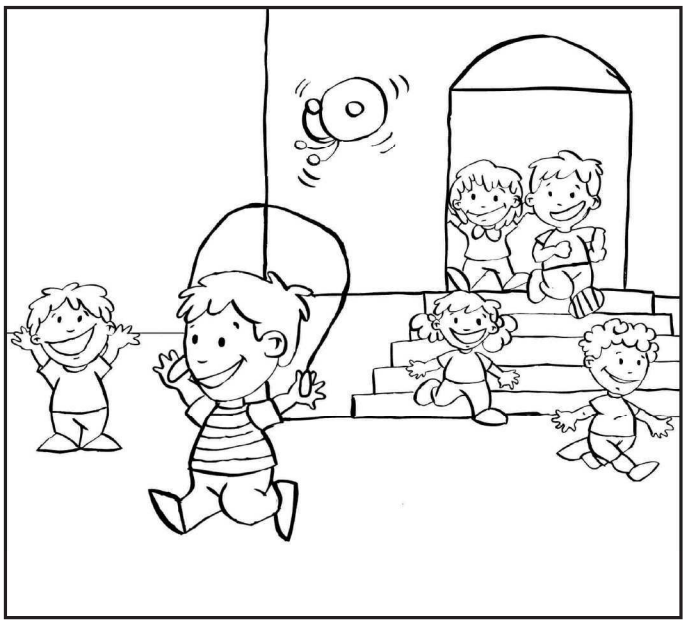
4 ☹



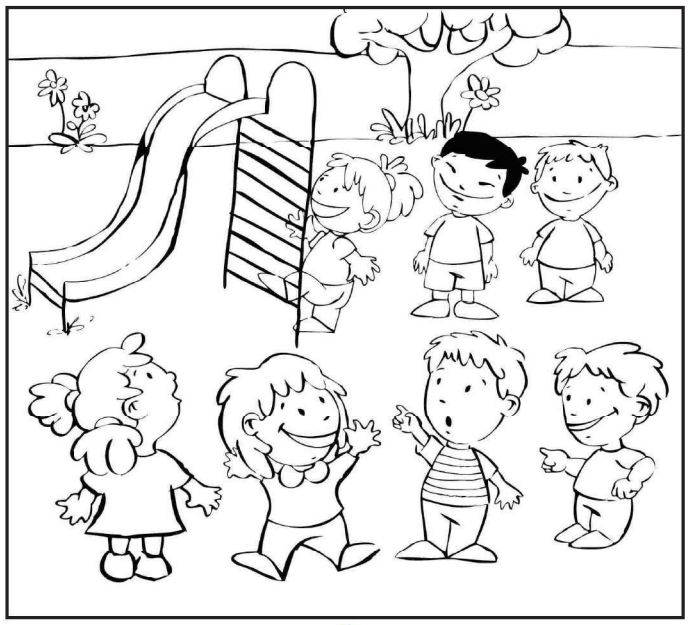
3 ☺



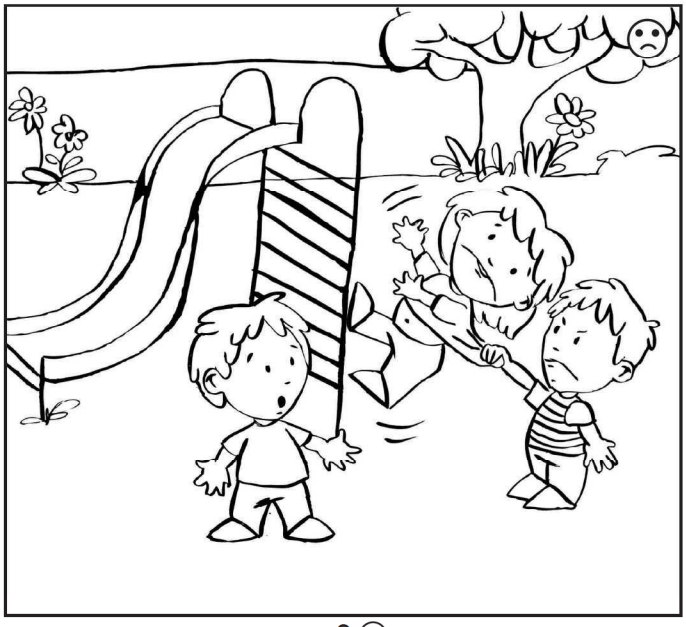
4 ☺



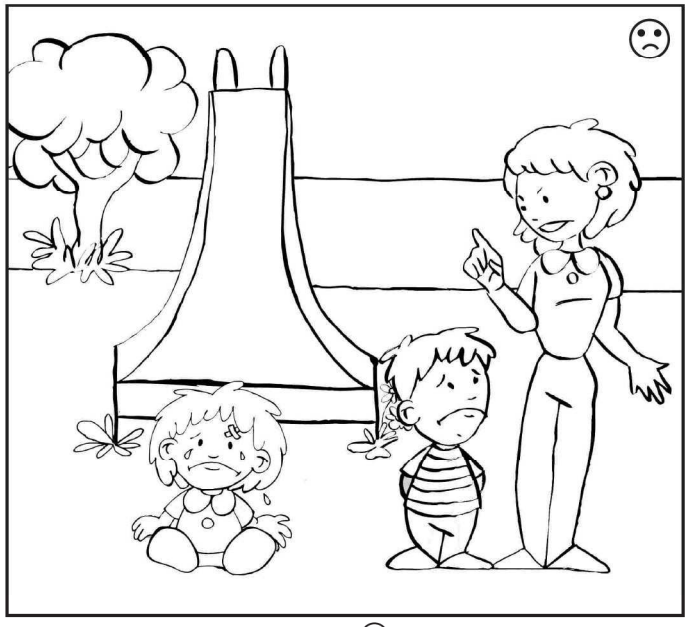
1



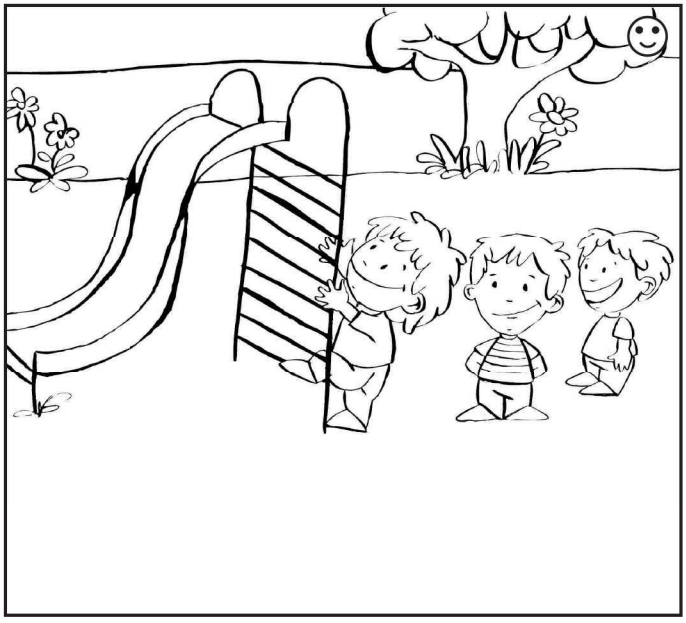
2



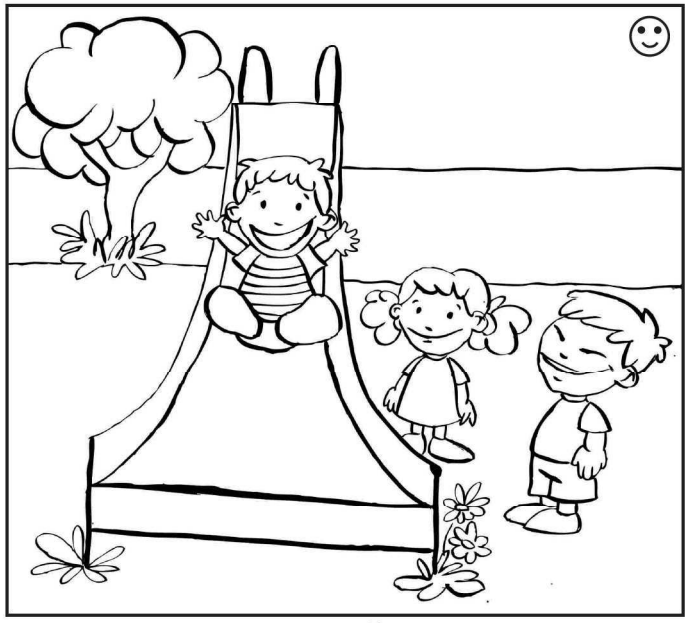
3 ☹



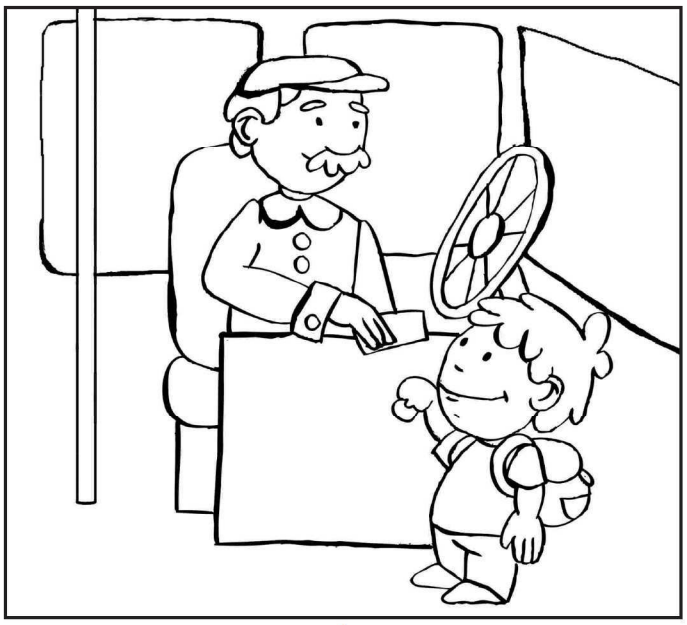
4 ☹



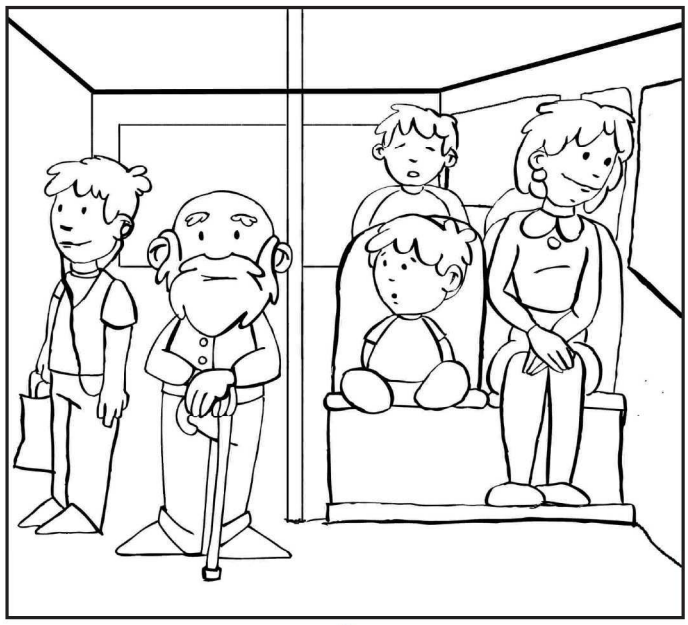
3 ☺



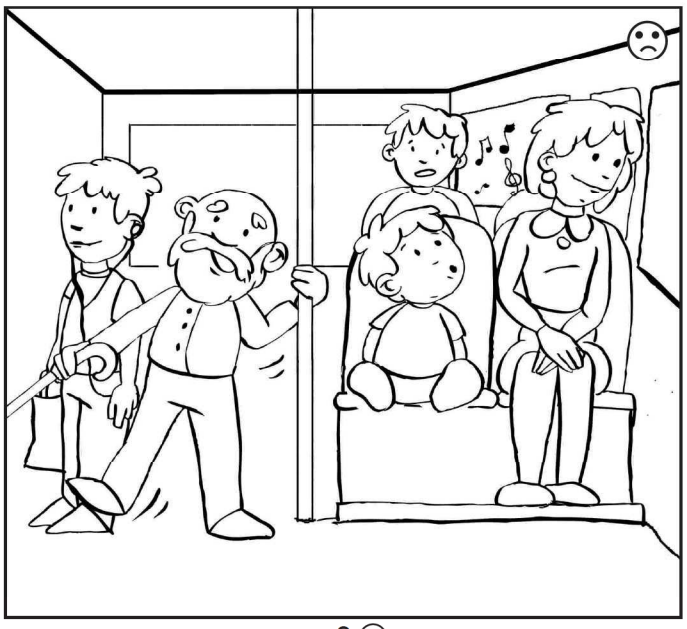
4 ☺



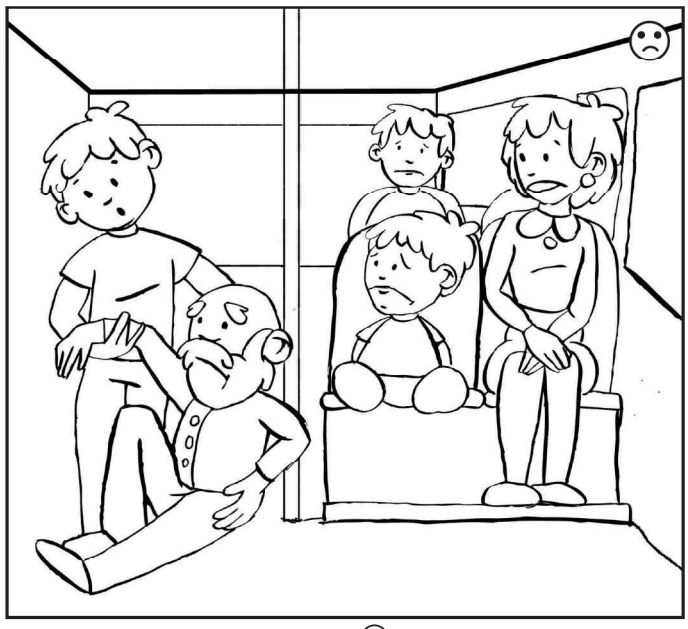
1



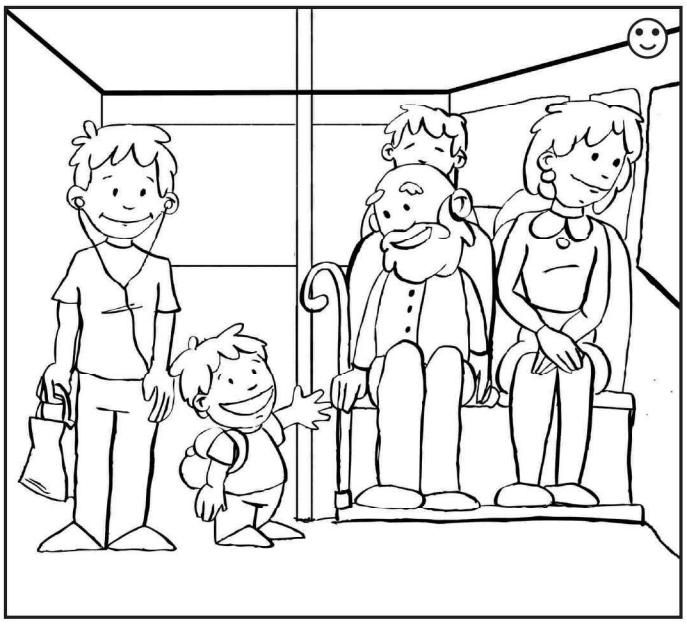
2



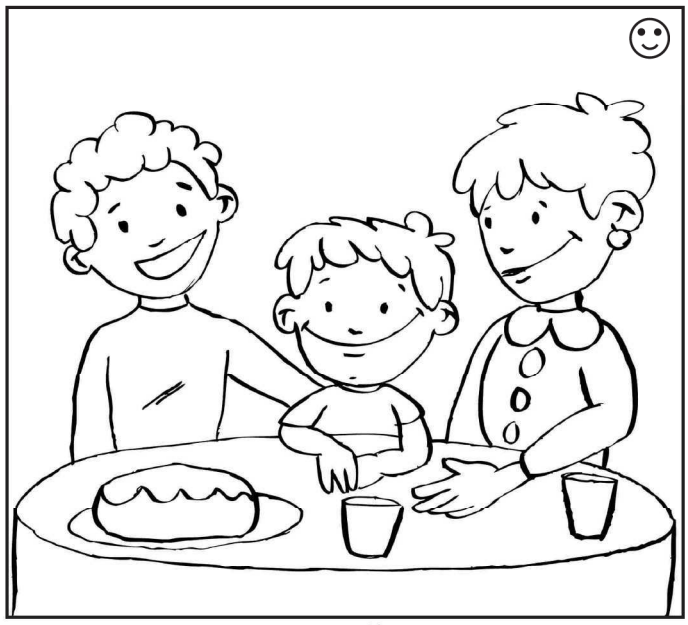
3 ☹



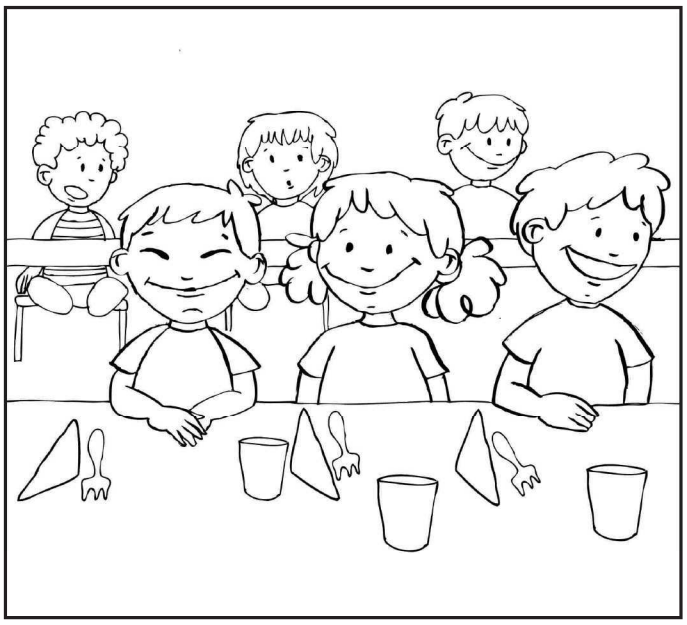
4 ☹



3 ☺

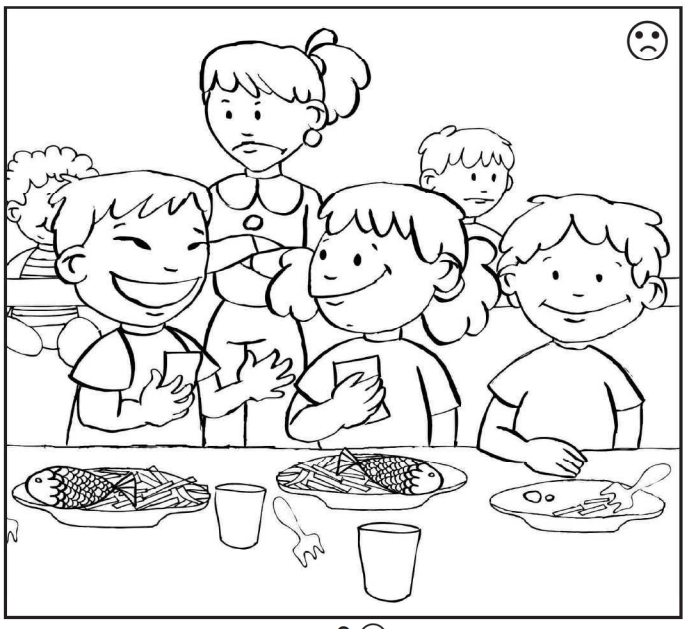


4 ☺

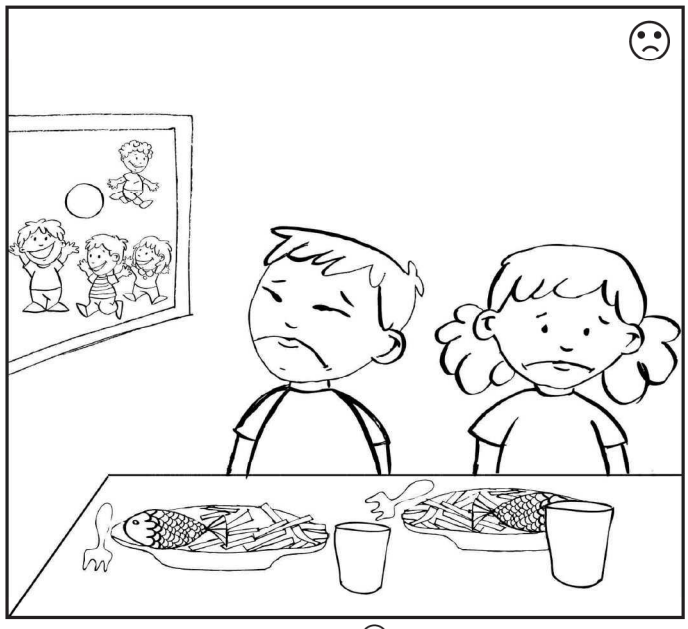


1

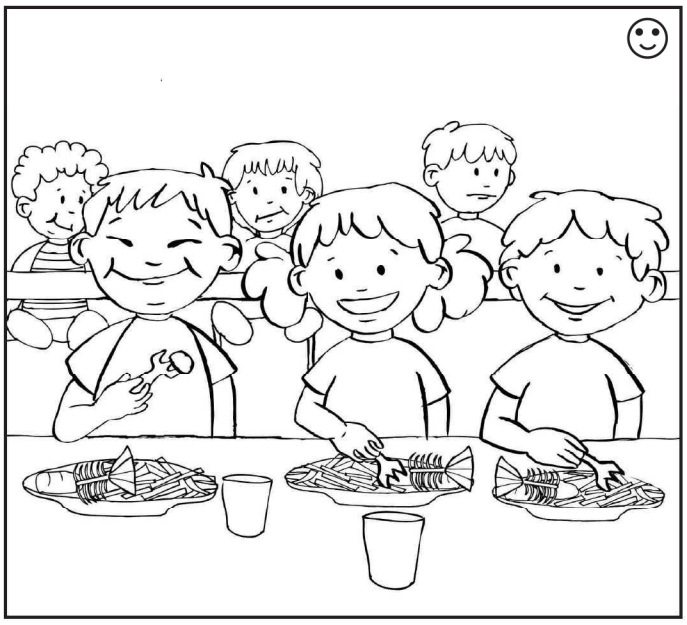
2



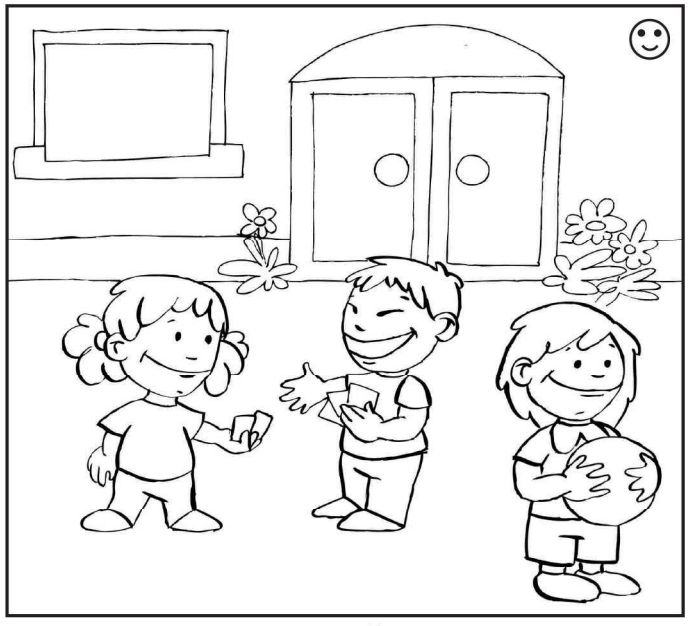
3 ☹



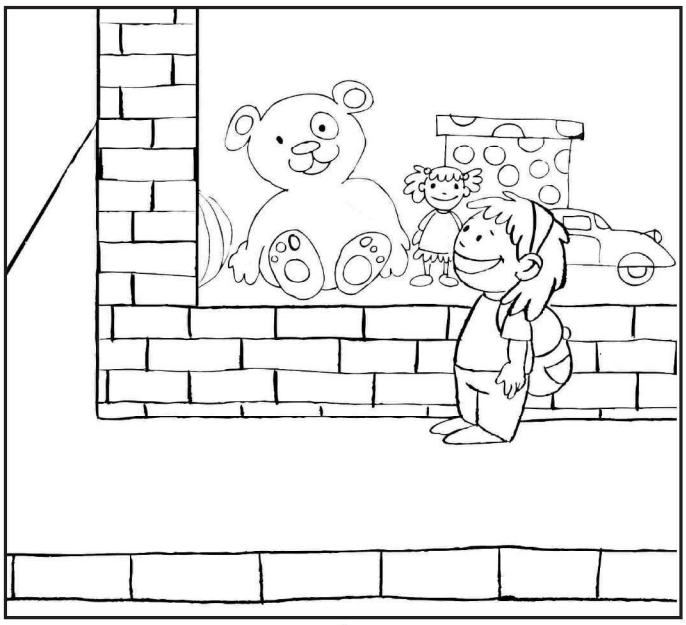
4 ☹



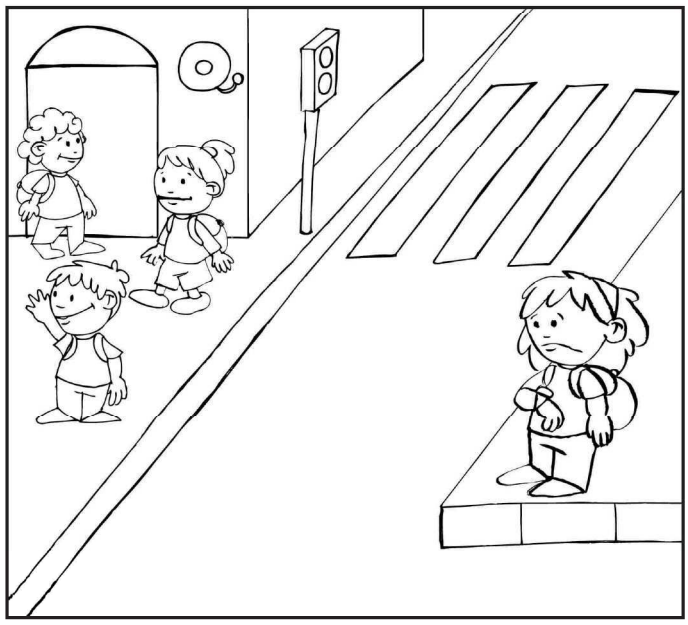
3 ☺



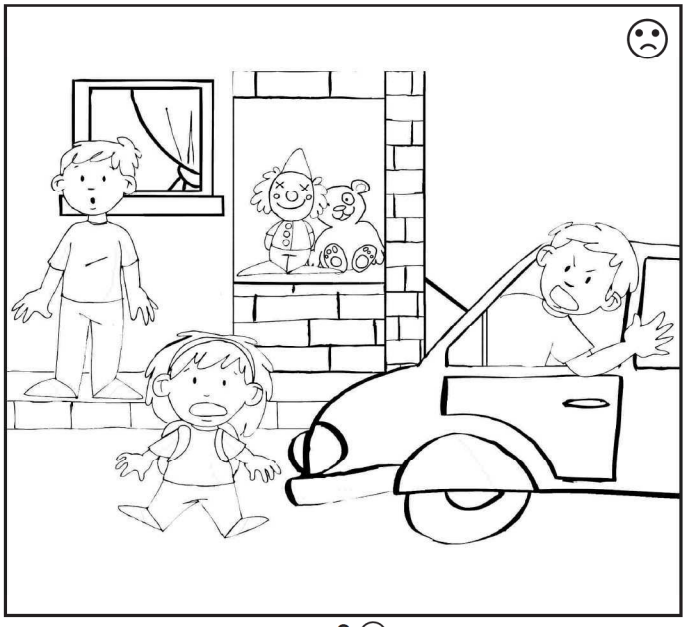
4 ☺



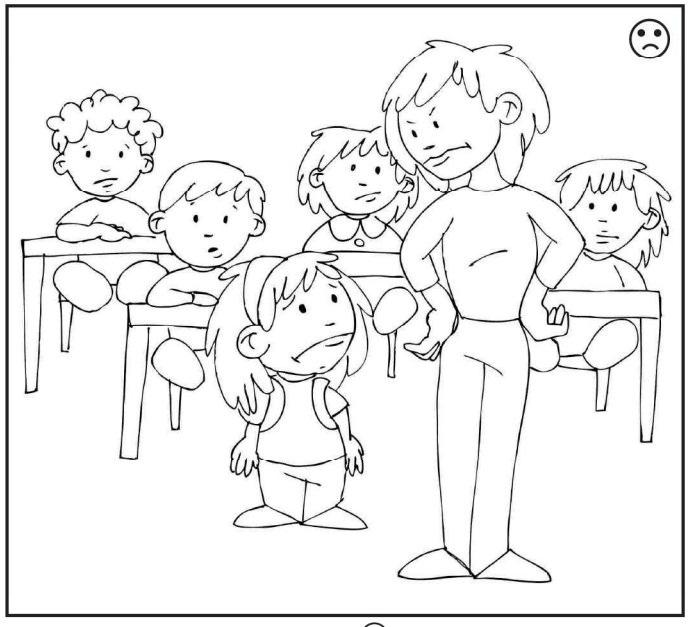
1



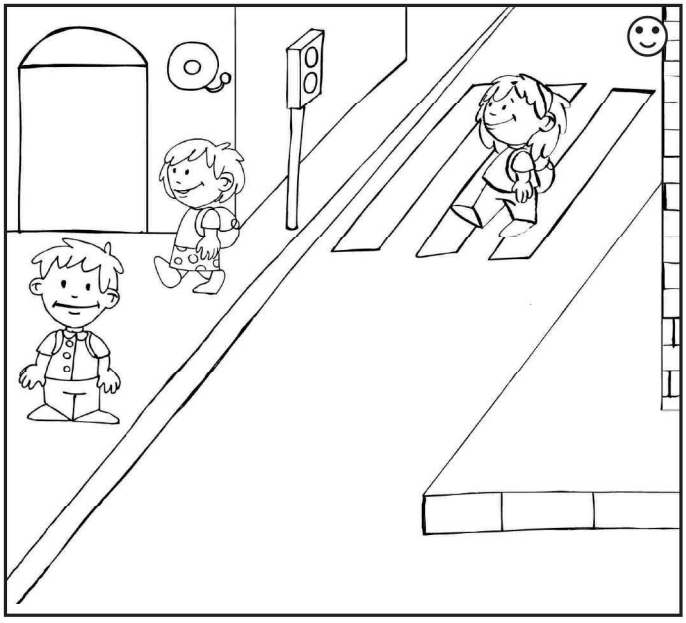
2



3 ☹

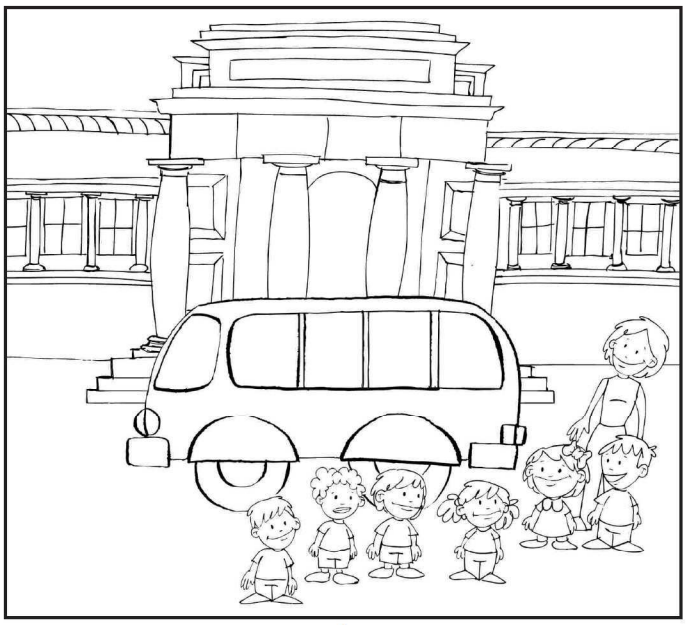


4 ☹

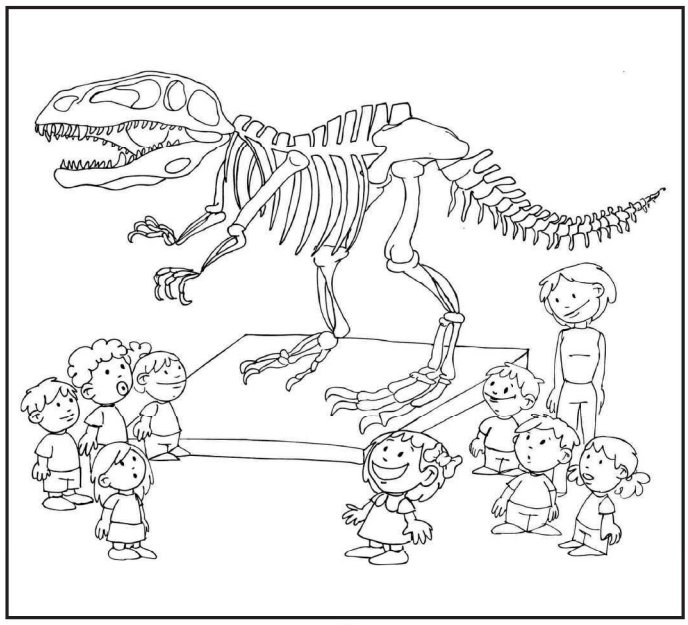


3 ☺

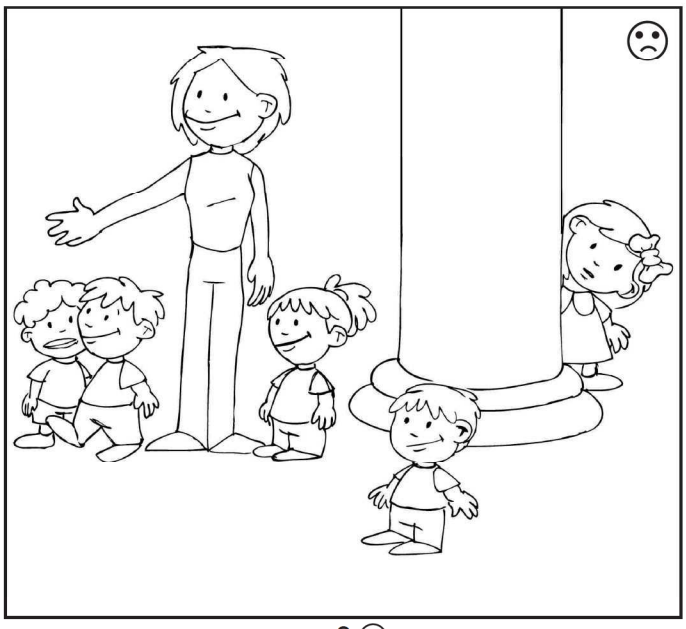
4 ☺



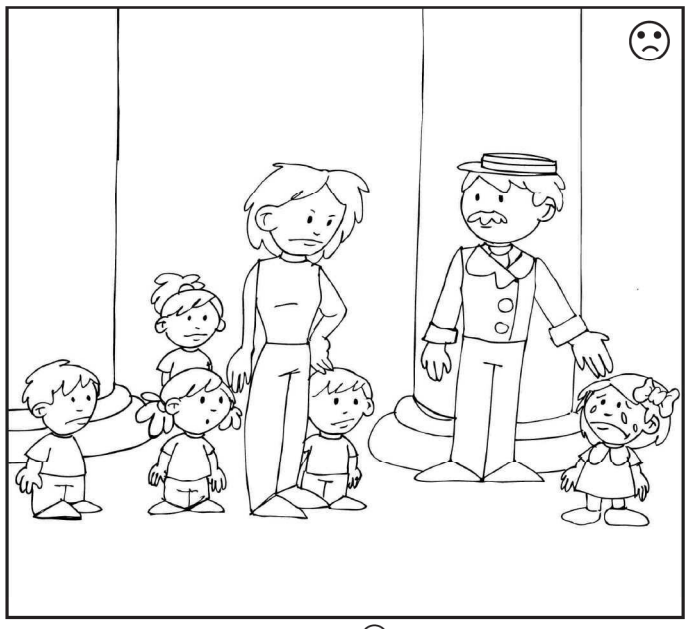
1



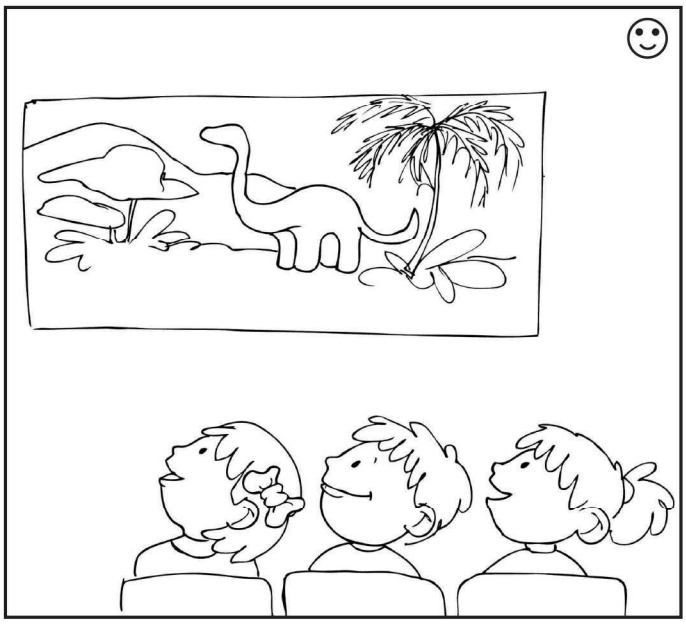
2



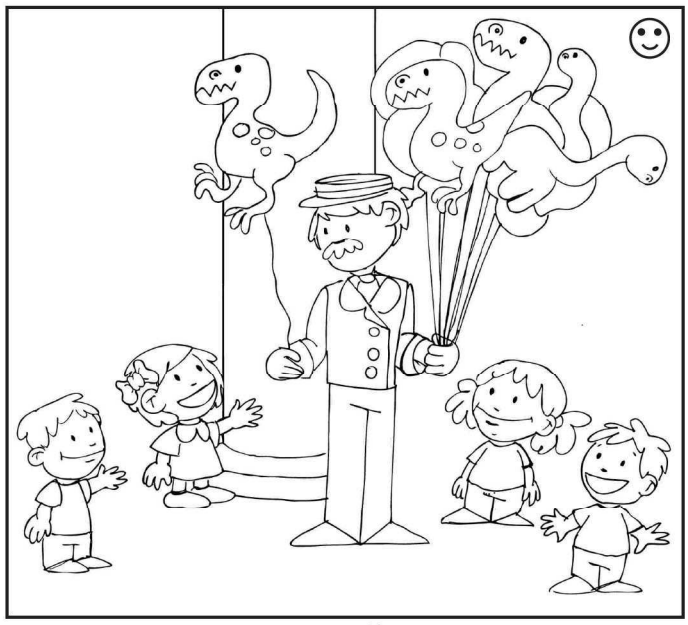
3 ☹



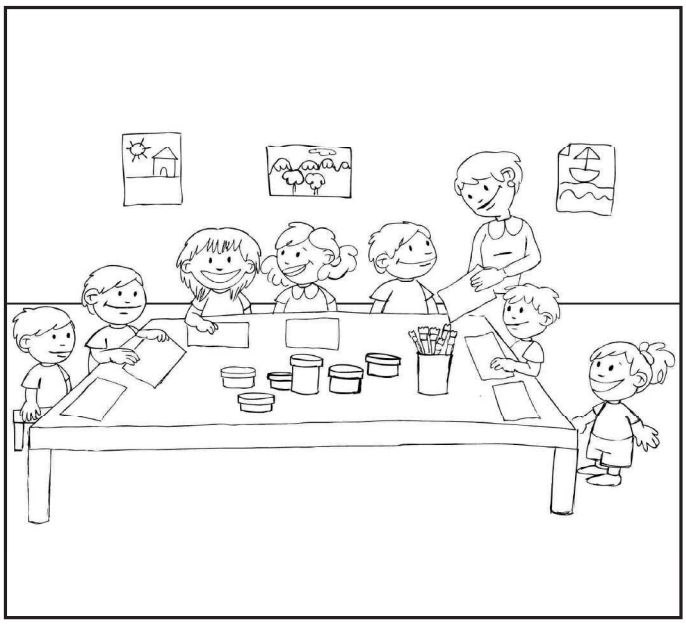
4 ☹



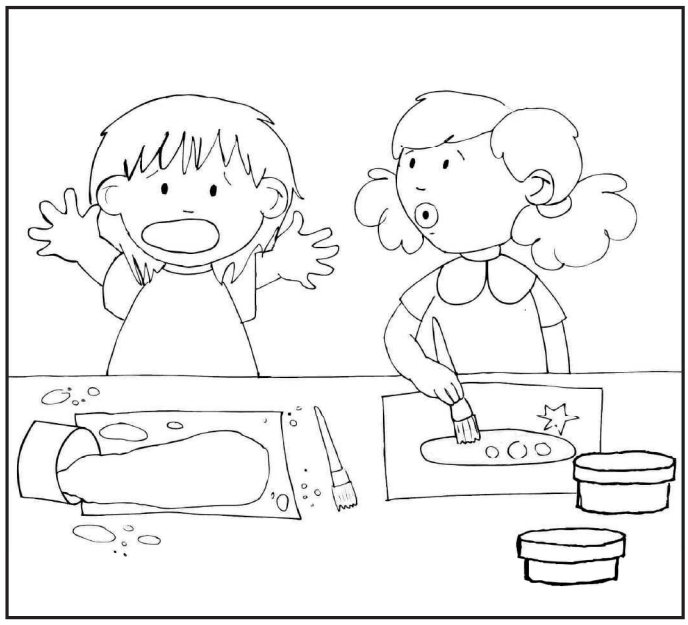
3 ☺



4 ☺

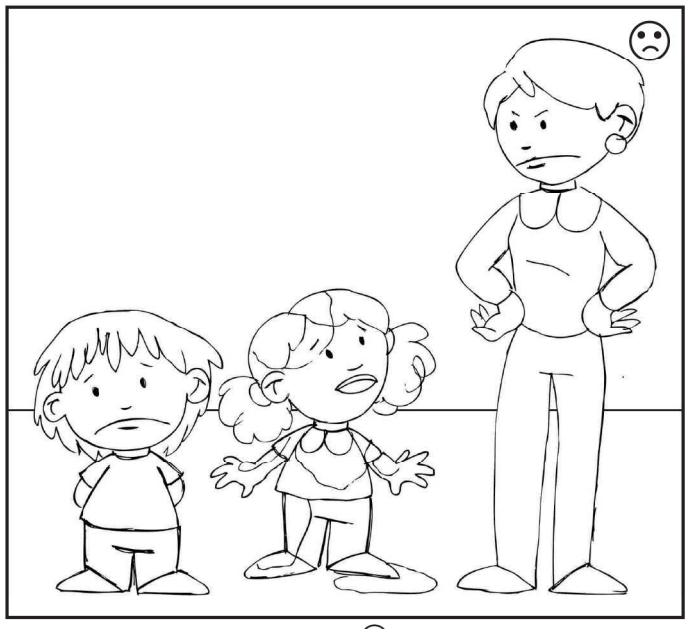


1

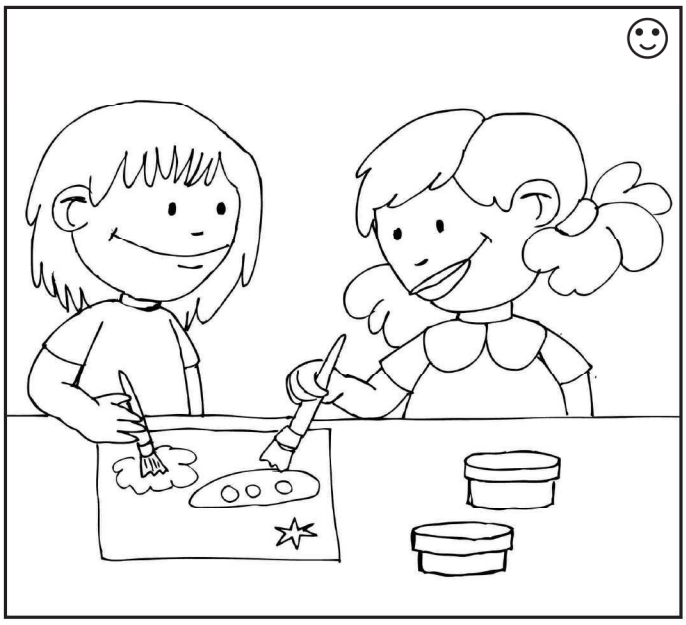


2

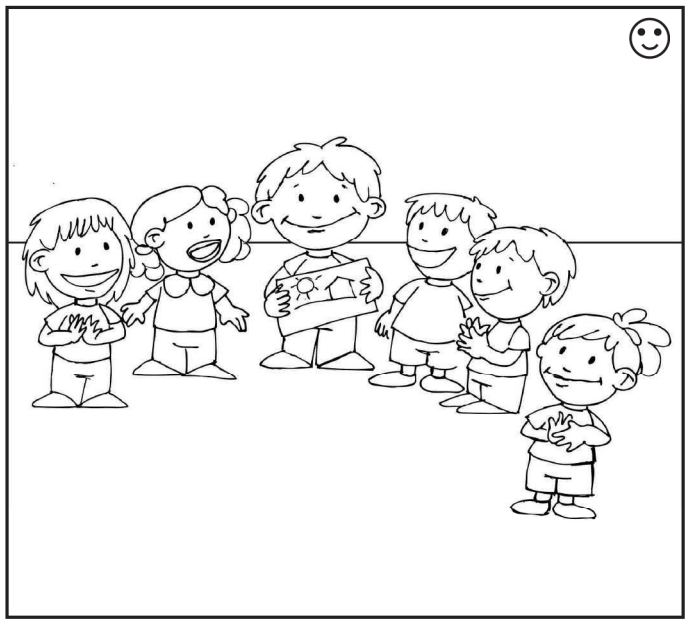
3 ☹



4 ☹



3 ☺



4 ☺

CD 1 MP3 – Ref. 20831

SOLUCIÓN DE CONFLICTOS: EN EL COLE

Pista ☹	Pista ☺	Título historia	Color fichas
01	02	1. El balón más bonito del mundo	
03	04	2. Estrenando el tobogán	
05	06	3. Un asiento muy cómodo	
07	08	4. La hora de comer	
09	10	5. ¡Vaya susto!	
11	12	6. Sofía y el gran dinosaurio	
13	14	7. El concurso de pintura	

Sistema de juego:

1. Agrupar las fichas por el color del marco.
2. Seleccionar del CD una pista/historia y coger las fichas con el marco de color correspondiente según se indica en la tabla de arriba.
3. Escuchar la historia y ordenar las fichas. Observar que las 2 últimas fichas ofrecen dos alternativas.
4. Comprobar que el orden es correcto mirando la numeración de las fichas, y que en las 2 últimas fichas se ha escogido la alternativa correcta, correspondiente a la pista/historia según se indica en la tabla de arriba.

Imprimir del CD MP3 (20831_ES.pdf):

- Guía pedagógica e instrucciones de uso
- Textos de las historias
- Láminas para colorear

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.

RESOLVING CONFLICTS: AT SCHOOL

Track ☹	Track ☺	Story title	Card colour
15	16	1. The most beautiful ball in the world	
17	18	2. The new slide	
19	20	3. A very comfortable seat	
21	22	4. Lunchtime	
23	24	5. What a fright!	
25	26	6. Sophie and the big dinosaur	
27	28	7. The painting competition	

How to play:

1. Put the cards into colour groups.
2. Select a track/story on the CD and take the cards bordered in the relevant colour, as shown in the above table.
3. Listen to the story and put the cards in order. Note that the last two cards offer two alternatives.
4. Check that the order is correct by looking at the numbers on the cards, and that the right card of the last two cards has been chosen to match the story shown in the above table.

Printing from the MP3 CD (20831_EN.pdf):

- Educational guide and instructions for use
- Texts of the stories
- Cards for colouring in

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.

RÉSOLUTION DE CONFLITS : À L'ÉCOLE

Piste ☹	Piste ☺	Titre histoire	Couleur fiches
29	30	1. Le plus beau ballon du monde	
31	32	2. Le nouveau toboggan	
33	34	3. Une place confortable	
35	36	4. L'heure du déjeuner	
37	38	5. Quelle frayeur !	
39	40	6. Justine et le grand dinosaure	
41	42	7. Le concours de peinture	

Principe du jeu :

1. Regrouper les fiches en fonction de la couleur du cadre.
2. Sélectionner une piste/histoire sur le CD et prendre les fiches dont le cadre correspond à la couleur indiquée dans le tableau ci-dessus.
3. Ecouter l'histoire et mettre les fiches dans l'ordre. Remarquer que les deux dernières fiches proposent deux options.
4. Vérifier que l'ordre est correct en regardant les numéros des fiches. Pour les deux dernières fiches, vérifier également que l'option correcte correspondant à la piste/histoire selon le tableau précédent a été choisie.

Imprimer à partir du CD MP3 (20831_FR.pdf):

- Guide pédagogique et mode d'emploi
- Textes des histoires
- Planches à colorier

ATTENTION ! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituent un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.

KONFLIKTLÖSUNG: IN DER SCHULE

Track ☹	Track ☺	Geschichte	Karten-farbe
43	44	1. Der schönste Ball der Welt	
45	46	2. Die neue Rutsche	
47	48	3. Ein bequemer Sitzplatz	
49	50	4. Essenszeit	
51	52	5. Was für ein Schreck!	
53	54	6. Sofia und der große Dinosaurier	
55	56	7. Der Malwettbewerb	

Spielsystem:

1. Die Karten nach der Farbe des Rahmens sortieren.
2. Einen Track bzw. eine Geschichte von der CD wählen und die Karten mit der entsprechenden Rahmenfarbe wie in der oben abgebildeten Tabelle verwenden.
3. Die Geschichte anhören und die Karten ordnen. Dabei berücksichtigen, dass bei den letzten 2 Karten zwei Alternativen möglich sind.
4. Durch Vergleich mit der Nummerierung der Karten überprüfen, dass die Reihenfolge stimmt und bei den letzten 2 Karten die dem Track bzw. der Geschichte entsprechende, richtige Alternative gewählt wurde. Siehe hierzu die oben abgebildete Tabelle.

Von der MP3 CD drucken (20831_DE.pdf):

- Pädagogischer Leitfaden und Anleitung
- Texte der Geschichten
- Malbogen

WARNHINWEIS: Nicht für Kinder unter 36 Monaten empfohlen. Enthält Teile, die sich lösen und verschluckt werden könnten. Erstickungsgefahr! Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI: A SCUOLA

Traccia ☹	Traccia ☺	Titolo storia	Colore schede
57	58	1. Il pallone più bello del mondo	
59	60	2. Lo scivolo nuovo	
61	62	3. Un sedile molto comodo	
63	64	4. L'ora di pranzo	
65	66	5. Che spavento!	
67	68	6. Sofia e il grande dinosauro	
69	70	7. Il concorso di pittura	

Modalità di gioco:

1. Dividere le schede secondo il colore della cornice.
2. Selezionare nel CD una traccia/storia e prendere le schede con la cornice del rispettivo colore come indicato nella precedente tabella.
3. Ascoltare la storia e ordinare le schede. Osservare che le ultime 2 schede offrono due alternative.
4. Verificare che l'ordine sia quello corretto guardando la numerazione delle schede, e che nelle ultime 2 schede si è scelto l'alternativa corretta, corrispondente alla traccia/storia come indicato nella precedente tabella.

Stampare dal CD MP3 (20831_IT.pdf):

- Guida pedagogica e istruzioni per l'uso
- Testi delle storie
- Fogli da colorare

ATTENZIONE! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poiché contiene elementi che si possono staccare e essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.

SOLUÇÃO DE CONFLITOS: NA ESCOLA

Faixa ☹	Faixa ☺	Título história	Cor fichas
71	72	1. A bola mais espectacular do mundo	
73	74	2. Um escorrega novo	
75	76	3. Uma cadeira muito confortável	
77	78	4. A hora da refeição	
79	80	5. Que susto!	
81	82	6. A Sofia e o grande dinossauro	
83	84	7. O concurso de pintura	

Sistema de jogo:

1. Agrupar as fichas pela cor da moldura.
2. Seleccionar uma faixa/história do CD e apanhar as fichas com a moldura da cor correspondente, conforme se indica na tabela acima.
3. Ouvir a história e ordenar as fichas. Observar que as 2 últimas fichas oferecem duas alternativas.
4. Verificar se a ordem é correcta, observando a numeração das fichas, e se nas 2 últimas fichas foi escolhida a alternativa correcta correspondente à faixa/história, conforme se indica na tabela acima.

Imprimir do CD MP3 (20831_PT.pdf):

- Guia pedagógico e instruções de utilização
- Textos das historias
- Lâminas para colorir

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não recomendado a menores de 36 meses por conter elementos susceptíveis de desprendimento com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante.

ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ: ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Πίστα ☹	Πίστα ☺	Τίτλος ιστορίας	Χρώμα κάρτας
85	86	1. Η πιο όμορφη μπάλα του κόσμου	
87	88	2. Η πρώτη μέρα στην τσουλήθρα	
89	90	3. Ένα πολύ άνετο κάθισμα	
91	92	4. Η ώρα του φαγητού	
93	94	5. Τι τρομάρα!	
95	96	6. Η Σοφία και ο μέγας δεινόσαυρος	
97	98	7. Ο διαγωνισμός ζωγραφικής	

Σύστημα παιχνιδιού:

1. Συγκεντρώστε τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα του πλαισίου.
2. Επιλέξτε στο CD μια πίστα/ιστορία και πάρετε τις κάρτες με το αντίστοιχο χρώμα πλαισίου όπως απεικονίζεται στον παραπάνω πίνακα.
3. Ακούστε την ιστορία και βάλτε σε σειρά τις κάρτες. Παρατηρείστε ότι οι 2 τελευταίες κάρτες προσφέρουν δύο εναλλακτικές λύσεις.
4. Επαληθεύστε αν η σειρά είναι σωστή κοιτάζοντας την αρίθμηση των καρτών, και αν στις 2 τελευταίες κάρτες επιλέχτηκε η σωστή εναλλακτική λύση ανάλογα με την πίστα/ιστορία όπως απεικονίζεται στον παραπάνω πίνακα.

Εκτυπώστε από το CD MP3 (20831_EL.pdf):

- Τον Παιδαγωγικό Οδηγό και τις οδηγίες χρήσης
- Τα κείμενα των ιστοριών
- Τα φύλλα για χρωμάτισμα.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Κίνδυνος ασφυξίας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω των 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναρμολογούνται και τα οποία μπορούν να καταπιαθούν. Διατηρείστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.

SOLUCIÓ DE CONFLICTES: A L'ESCOLA

Pista ☹	Pista ☺	Títol història	Color fitxes
99	100	1. La pilota més maca del món	
101	102	2. Estrenant el tobogan	
103	104	3. Un seient molt còmode	
105	106	4. L'hora de dinar	
107	108	5. Quin ensurt!	
109	110	6. La Sofia i el gran dinosaure	
111	112	7. El concurs de pintura	

Sistema de joc:

1. Agrupeu les fitxes pel color del marc.
2. Seleccioneu del CD una pista/història i agafeu les fitxes amb el marc de color corresponent segons s'indica a la taula que figura més amunt.
3. Escolteu la història i ordeneu les fitxes. Observeu que les 2 últimes fitxes ofereixen dues alternatives.
4. Comproveu que l'ordre és correcte mirant la numeració de les fitxes, i que en les 2 últimes fitxes s'ha escollit l'alternativa correcta, corresponent a la pista/història segons s'indica en la taula que figura més amunt.

Imprimiu del CD MP3 (20831_CA.pdf):

- Guia pedagògica i instruccions d'ús
- Textos de les històries
- Làmines per a acolorir

ADVERTIMENT! Risc d'asfixia. No recomanat a menors de 36 mesos per contenir elements susceptibles de despreniment amb possibilitat de ser ingerits. Conserveu aquestes informacions i les dades del fabricant.

INTERDIDAK, S.L. Av. Pobla de Vallbona, 34. 46183 La Eliana (Valencia) ESPAÑA

CD 2 MP3 – Ref. 20831

Oplossen van Conflicten: OP SCHOOL

Track ☹	Track ☺	Titel verhaal	Kleur kaarten
01	02	1. De mooiste bal van de wereld	
03	04	2. Een nieuwe glijbaan	
05	06	3. Een fijne zitplaats	
07	08	4. Etenstijd	
09	10	5. Dat was schrikken!	
11	12	6. Sophie en de grote dinosaurus	
13	14	7. De schilderwedstrijd	

Spelsysteem:

1. Kaarten op kleur van de rand bij elkaar leggen.
2. Een track/verhaal van de CD kiezen en de kaarten met de rand met de juiste kleur pakken zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.
3. Naar het verhaal luisteren en de kaarten rangschikken. Let op dat de laatste 2 kaarten twee mogelijkheden hebben.
4. Controleren of de volgorde juist is door de nummering op de achterzijde van de kaarten te bekijken, en dat bij de laatset 2 kaarten de goede mogelijkheid is gekozen, behorende bij de track/verhaal zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.

Drukwerk bij CD MP3 (20831_NL.pdf):

- Pedagogische handleiding en gebruiksaanwijzing
- Teksten van de verhalen
- Kleurplaten

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, omdat het onderdelen bevat die ingeslikt zouden kunnen worden. Bewaar deze informatie en de gegevens van de fabrikant.

Konfliktlösning: I SKOLAN

Spår ☹	Spår ☺	Berättelsens titel	Färg kort
15	16	1. Den finaste bollen i världen	
17	18	2. Invigning av rutschbanan	
19	20	3. En mycket bekväm sittplats	
21	22	4. Matdags	
23	24	5. Vad otäckt!	
25	26	6. Sofia och den stora dinosaurien	
27	28	7. Teckningstävlingen	

Hur man spelar:

1. Ordna korten efter färgen på ramen.
2. Välj ett spår/en berättelse på CD:n och ta kort med ramen i motsvarande färg såsom anges i tabellen ovan.
3. Lyssna på berättelsen och ordna korten. Observera att de sista 2 korten har två alternativ.
4. Kontrollera att ordningen är den rätta genom att titta på siffrorna på korten och att man har valt rätt alternativ på de sista 2 korten som hör till spåret/berättelsen enligt anvisningarna i tabellen ovan.

Skriv ut MP3 CD:n: (20831_SV.pdf)

- Pedagogisk guide och bruksanvisning
- Texten till berättelserna
- Bilder att färglägga

VARNING! Kvävningsrisk. Rekommenderas ej för barn under 36 månader då det finns delar som kan lossna och svälgas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.

Rozwiązywanie konfliktów: W SZKOLE

Ścieżka ☹	Ścieżka ☺	Tytuł opowiadania	Kolor karty
29	30	1. Najpiękniejsza piłka świata	
31	32	2. Nowa zjeżdżalnia	
33	34	3. Bardzo wygodne siedzenie	
35	36	4. Przy stole	
37	38	5. Przerażenie nie na żarty	
39	40	6. Zosia i wielki dinozaur	
41	42	7. Konkurs plastyczny	

Sposób zabawy:

1. Poukładaj karty według koloru ramki.
2. Wybierz z płyty CD ścieżkę/opowiadanie i oddziel karty z odpowiednim kolorem ramki zgodnie z tabelką umieszczoną powyżej.
3. Wysłuchaj opowiadania i uporządkuj karty. Zwróć uwagę, że dwie ostatnie karty podają dwa różne zakończenia historii.
4. Sprawdź, czy kolejność kart jest odpowiednia (prawidłowy numer karty znajduje się na odwrocie) oraz czy na dwóch ostatnich kartach wybrałeś prawidłowe zakończenie zgodnie ze ścieżką/opowiadaniem (sprawdź w zamieszczonej powyżej tabeli).

Wydrukuj z płyty CD MP3 (20831_PL.pdf):

- wskazówki pedagogiczne oraz instrukcje dla użytkownika,
- teksty opowiadań,
- obrazki do kolorowania.

UWAGA! Ryzyko udławienia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i luźne elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta.

Konfliktushelyzetek megoldása: ISKOLÁBAN

Hangfelvétel ☹	Hangfelvétel ☺	A történet címe	A kártyák színe
43	44	1. A világ legklasszabb labdája	
45	46	2. Az új csúszda	
47	48	3. A kényelmes hely	
49	50	4. Ebédszünet	
51	52	5. Jaj, de megijedtem!	
53	54	6. Zsófi és a dinoszaurusz	
55	56	7. A festőverseny	

A játék menete:

1. A kártyák csoportosítása a keret színe szerint.
2. A CD-ről egy hangfelvétel/történet kiválasztása és a megfelelő színű kerettel ellátott kártyák kiválasztása a fenti táblázat alapján.
3. A történet meghallgatása és a kártyák sorrendbe rakása. Figyeljc meg, hogy a két utolsó kártyán a történet két lehetséges befejezése látható!
4. A kártyák sorszámának segítségével ellenőrizze a helyes sorrendet és azt, hogy a két utolsó kártyán a fenti táblázatban szereplő hangfelvételnek/történetnek megfelelő befejezést választotta-e ki!

A MP3 CD-ről nyomtassa ki a következőket (20831_HU.pdf):

- Pedagógiai útmutató és használati utasítás
- A történetek szövege
- Kifestők

FIGYELMEZTETÉS! Fulladásveszély! 36 hónapos kor alatti nem ajánlott könnyen leváló tartozékai miatt, amelyek sérülési okozhatnak. Kérjük, ezeket az információkat és a gyártó adatait gondosan őrizze meg.

Riešenie sporov: V ŠKOLE

Nahrávka ☹	Nahrávka ☺	Názov príbehu	Farba kariet
57	58	1. Najkrajšia lopta na svete	
59	60	2. Nová šmykľavka	
61	62	3. Veľmi pohodlné miesto	
63	64	4. Obed	
65	66	5. Ale som sa vyľakala!	
67	68	6. Žofka a veľký dinosaurus	
69	70	7. Maliarska súťaž	

Spôsob hrania:

1. Roztrieďte karty podľa farby rámčekov.
2. Vyberte si z CD nahrávku/príbeh a vezmite si karty s rámčekom v zodpovedajúcej farbe tak ako sa uvádza na hore uvedenej tabuľke.
3. Vypočujte si príbeh a usporiadajte karty podľa sledu deja. Venujte pozornosť skutočnosti, že posledné dve karty v poradí dávajú dve možnosti.
4. Otočením kariet a porovnaním ich očíslovania si skontrolujte, či ich poradie je správne. Rovnako si skontrolujte, či pri posledných dvoch kartách bola zvolená správna možnosť, zodpovedajúca nahrávke/príbehu tak, ako sa uvádza v hornej tabuľke.

Z CD MP3 si vytlačte (20831_SK.pdf):

- Pedagogický návod a pokyny na použitie
- Text príbehov
- Omaľovánky

UPOZORNENIE! Nebezpečenstvo udusenia. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje prvky, ktoré by sa mohli uvoľniť a byť dieťaťom prehltnuté. Uschovávajte tieto informácie a údaje o výrobcovi.

Soluţionarea Conflictelor: ŞCOALĂ

Coloană sonoră ☹	Coloană sonoră ☺	Titlu poveste	Culoare fişe
71	72	1. Mingea cea mai frumoasă din lume	
73	74	2. Prima dată pe tobogan	
75	76	3. Un scaun foarte comod	
77	78	4. Ora mesei	
79	80	5. Ce sperietură!	
81	82	6. Sofia şi marele dinozaur	
83	84	7. Concursul de pictură	

Sistem de joc:

1. Grupaţi fişele în funcţie de culoarea cadrului.
2. Selectaţi o coloană sonoră/poveste de pe CD şi luaţi fişele cu cadrul de culoare corespunzătoare conform indicaţiilor din lista anterioară.
3. Ascultaţi povestea şi ordonaţi fişele. Observaţi că ultimele 2 fişe oferă două alternative.
4. Verificaţi dacă ordinea este corectă privind numerotarea fişelor şi dacă la ultimele 2 fişe s-a ales alternativa corectă, corespunzătoare coloanei sonore/poveştii conform indicaţiilor din lista anterioară.

Înregistrarea MP3 CD-ului (20831_RO.pdf):

- Ghid pedagogic şi instrucţiuni de utilizare
- Textele poveştilor
- Planşe pentru colorat

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conţine elemente care se pot desprinde şi care pot fi înghiţite. Păstraţi aceste informaţii şi datele de la producător.

INTERDIDAK, S.L. Av. Pobla de Vallbona, 34. 46183 La Eliana (Valencia) ESPAÑA